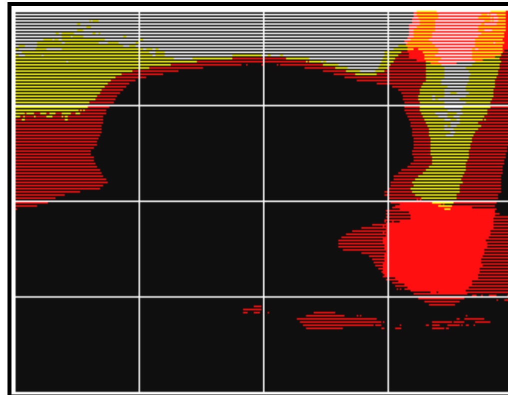
SPEAK 2.0 : "*DIDME* " (2008)

De Alejandra Ceriani y Fabián Kesler

www.speakinteractive.blogspot.com



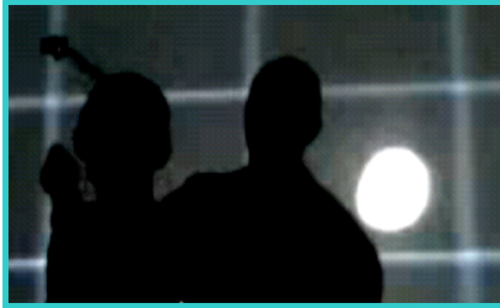
1 – PREFACIO Y CONCEPTO

Segunda etapa de la obra multimedial e interactiva de Alejandra Ceriani y Fabián Kesler.
En esta versión se trata la comunicación interpersonal y el gesto de intimidad en medio de la situación actual de saturación tecnológica e informativa.
Mensajes que no llegan a destino, mensajes fragmentados, compactados, la no respuesta.
Finalmente, más alla de todas las nuevas maneras de comunicarse, quizas aún estemos esperando recuperar algún indicio de calidez.

Se profundiza en el paradigma de la comunicación contemporánea como proceso, y presentado metaforicamente desde varias perspectivas con inclusión de íconos modernos de las formas de emisión/ recepción como son las pantallas y los parlantes.
Pero ahora los roles se vuelven aún más difusos y difíciles de encasillar, pues el músico entra también en la zona de captación de la cámara web, por lo tanto también actúa como generador sonoro en algunos momentos de la obra.



Lo virtual y lo indirecto, lo icónico y lo representado también son tópicos que volvemos a tomar desde un nuevo aspecto: Ahora, en gran parte de la obra, en lugar de captar al cuerpo, la cámara captará pequeños haces de luz generados coreográficamente por ambos artistas por medio de pequeñas linternas puntuales. Estos reflejos serán los generadores del discurso coreográfico virtual y del discurso sonoro en gran parte de la obra.





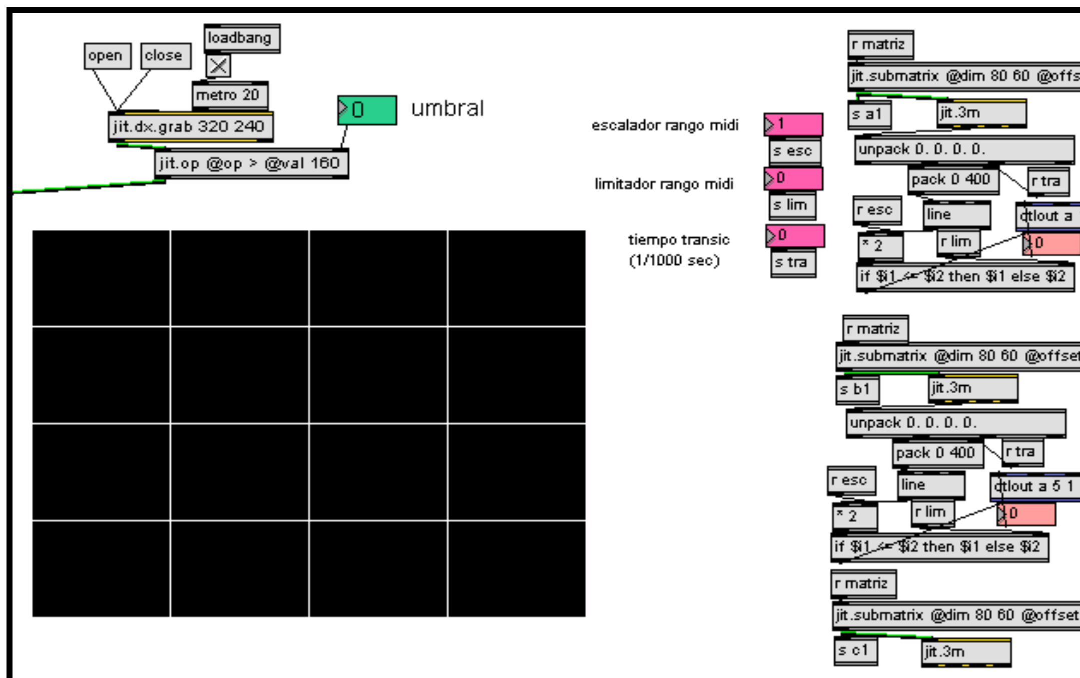
El mensaje sin respuesta, la conversación cortada, el chat y el SMS como paradigmas casi únicos de comunicación actual.
El mensaje fragmentado….por falta de tiempo, no poder profundizar, no poder leer un libro completo….la época del flash, de conocer la noticia por el copete…del ringtone y el "avance" en lugar de la canción completa.
Multiplicidad de estímulos por prepotencia, sin decisión nuestra, sin discriminación previa.
Lo EFIMERO…los HITS que a la semana dejan de existir….la novedad vacía.
Se perdió "el arte de la conversación nocturna"…..lenta y reflexiva….pero, para muchos, aún queremos que alguien nos escuche, el calor de la palabra frente a frente, volver a esa fuente de humanidad.



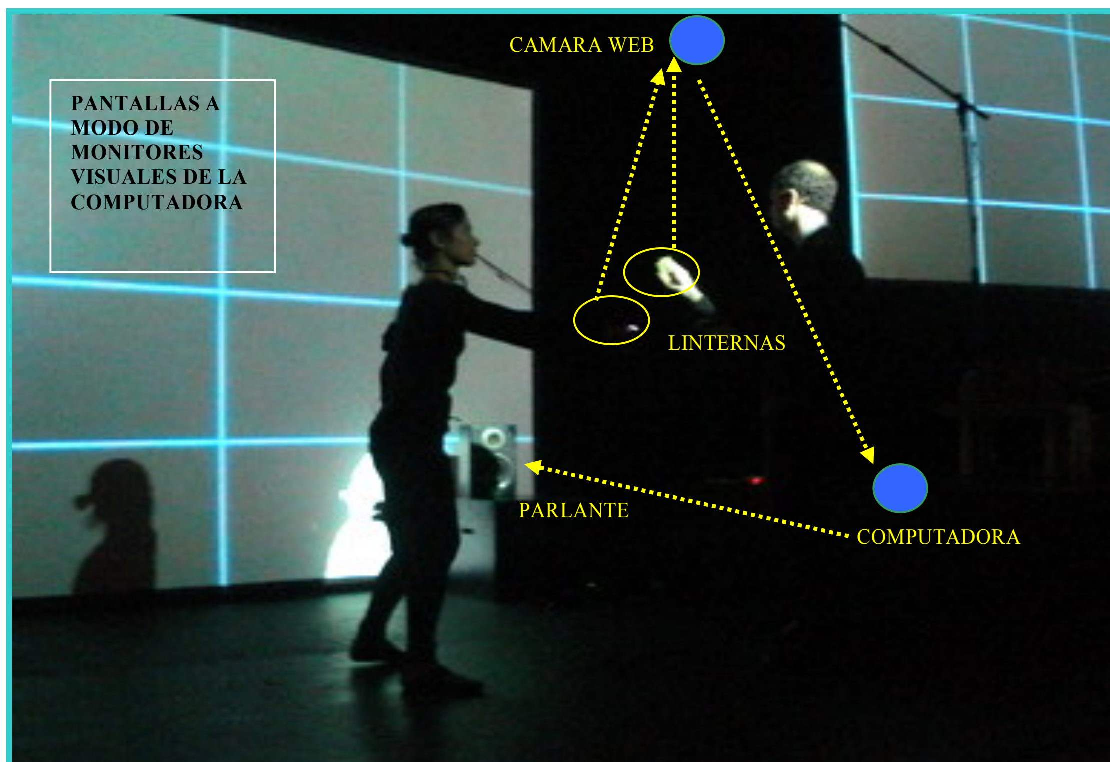
La creación nuevamente es instantánea sin uso de pregrabaciones ni de audio ni de video.
La música y el video no "acompañan" al movimiento: Todos se retoralimentan desde la intervención por medio de sensores simples en escena en base a un guión con cierto grado de flexibilidad para la creación en el momento.
Speak 2.0 no es un concierto de ambient industrial ni música electroacústica, tampoco es una obra de danza ni un videodanza, pero tomas elementos de todas estas expresiones intentando llegar a un lugar propio y representativo de esta época.

2 – LA CAPTACION

Para esta versión de Speak, se utiliza una nueva plantilla de captación para la cámara web dentro del software Max MSP creada por Fabian Kesler, dividida en 16 secciones:



El grillado es estructural para la coreografía de las luces: Otorga referencias espaciales y de trayectorias para la forma de la obra.
La cámara web es "alimentada" con la luz de linternas puntuales, donde la zona de captación está dividida en 16 secciones. Cada sección corresponde a una sonorida o proceso sonoro.

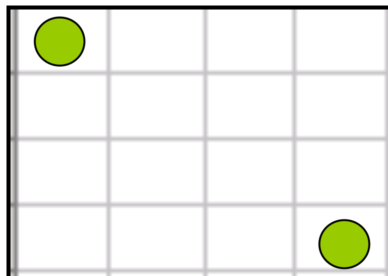


3 – LA FORMA. COREOGRAFIA LUMINICA

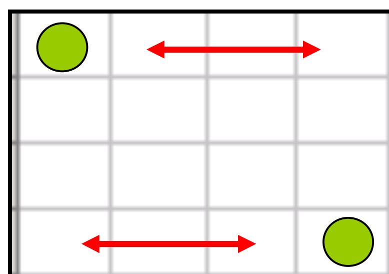
Speak 2.0 toma de manera variada algunos momentos de Speak 1.0, como una sección de control con joystick y una sección participativa del parlante tanto en escena como su captación en video, e incorpora una sección completamente nueva en la que la cámara es apuntada con dos linternas para su exteriorización en una grilla y para su traslación a sonido. La sección de las luces se estructura básicamente con la posición y trayectoria que tanto Alejandra como Fabián ocupan con sus linternas.



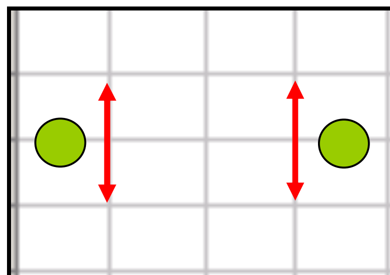
1) Quietud a máxima distancia. Introducción suspensiva…el concepto de la obra resumido : la no comunicación
Sonido: Máxima lejanía (reverb)…efluvios, ecos lejanos…ambient ruidista y pads…arítmico…no utilización de graves…idea e frialdad, de no registro del otro:



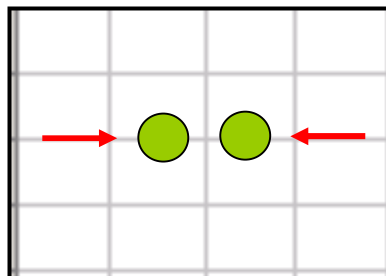
2) Bordeamos la periferia horizontal….”caminamos” sin relacionarnos..Ruido en la cadena comunicativa: Emisor----medio ruidoso------Receptor
Sonido: Fragmentos (voces, trozos inconclusos y desconexos de discursos)…Idea de pastiche, de no entendimiento, de no inteligibilidad del mensaje:



3) A medio camino…intento de acercamiento: enfrentados (menor velocidad de movimiento)….suspensivo**.**.la traba a seguir más….quedarse ahí….no conectar a fondo….incluso querer pero no poder…no animarse, la represión interna.
Sonido: Ondas sinusoidales con mínima variación…"estatismo movil":



4) Finalmente, el acercamiento. Lo cálido..”Didme”
Sonido: Sonido grave y suave. Sonidos de pianos, ideas melódicas, armonías en modo menor:



SPEAK 2.0 “Didme” tiene como objetivos:

1- Vincular el campo de la danza con las tecnologías contemporáneas, inter-relacionando la puesta escénica con el cuerpo en movimiento, el sonido y la imagen, todo en tiempo real, es decir, generado en el momento mismo de la obra en escena.

2- Generar un sistema de asociación gestual de sonido e imagen, mediante el monitoreo (seguimiento) de los movimientos físicos tanto la bailarina como del músico.

Y esto también es parte de la propuesta: Quien baila? Quien toca?....En escena y bajo estos diseños interactivos el cuerpo en movimiento adquiere la mayor relevancia.
Un cuerpo que compone sonidos a la par que compone estructuras de gestos. Las interfaces físicas (cámara Web y micrófonos) captan las señales mecánicas y articulares del cuerpo en movimiento, transformándolas en paradigmas computacionales, y las devuelve en configuraciones de imagen y sonido. Dicho material permite tanto al artista sonoro como al artista plástico componer en tiempo real junto a la bailarina, generándose así una real composición colectiva en el momento, que aunque parte de ciertas premisas y materiales, nunca será del todo igual a la anterior.
Por lo tanto, la puesta busca comprometer varios niveles de modalidad de atención sensorial tanto de los performers como de los espectadores, en ambientes sonoros e imagos inmersivos.

3- Proponer otra mirada y otra audición sobre los emisores de sentidos, reales y artificiales, los “speakers”: cuerpo, parlante y pantalla de video. Y desde allí, tanto artistas como público, resignificar de modo personal: Interpretar al cuerpo, escuchar la imagen ,mirar el sonido (esto no es solo figurado:

Los parlantes son parte de nuestra escenografía y sus movimientos al emitir sonido, captados por la cámara, son pertinentes en nuestro trabajo visualmente y en relación a los movimientos coreográficos).
Por ello, la interacción de tres artistas: una del movimiento, otro del sonido y otro de la imagen, que buscan desde sus especificidades de lenguajes, diferentes modos de compromiso comunicativo, basados en principios básicos y universales de combinatoria como la figura-fondo, la superposición de planos, el enmascaramiento, el solo, el silencio, la imbricación, teniendo como finalidad la ejecución de un concierto interactivo y completamente en vivo, sin pregrabaciones de ningún tipo y basado en improvisación pautada, la cual formaliza el discurso otorgando a la vez ciertas libertades escénicas. Nos parece éste el sistema ideal para nuestra obra.

Nos motiva poder continuar experimentando y ampliando nuestro lenguaje expresivo a través del lenguaje interactivo que implique al cuerpo en movimiento, a la danza. Pero, no podemos reducir el accionar sobre el cuerpo a niveles solo instrumentales, sino que, habría que extenderlo a su significación semántica: ¿Qué entidad adquiere el cuerpo y los espacios en esta interrelación? Nuestra fundamentación hace base en la constitución de un aporte a estos interrogantes a través, no solo de la producción de un evento escénico sino también, reflexivo, que conlleven a nuevas ideas y materializaciones. Estas se conjugan en esta experiencia artística que proponemos desde los siguientes niveles:

1) Tecnológico: Alejandra Ceriani genera sonido desde su interacción kinética con una cámara web. Dicho audio es concertado por el propio generado por Fabián Kesler, quien compone entornos sonoros con material de diseño propio.
   La interfase gráfica, el software que permitirá la interacción del cuerpo con las imágenes es creación de Fabricio Costa. Luego se podrán leer más detalles del dispositivo tecnológico.

2) Disciplinar: Danza y Composición Sonora: Sin estos puntos guiando todo nuestro trabajo y nuestra relación con los nuevos medios de expresión, sería ésta una experiencia vacía, un encuentro tecnológico sin criterios ni inquietudes en el cual no queremos bajo ningún concepto caer. No nos olvidamos que ante todo somos artistas y con esta experiencia queremos crecer, emocionarnos y en lo posible que el público también lo haga.

Para desarrollar dicho proyecto, se abordaran dos líneas de exploración paralelas y simultaneas:

La primera transitara por el trabajo corporal y compositivo, hallando otros campos de generación de movimiento, particularizando en lo articular por secciones mínimas a mayores , componiendo
desde un sentido gestual; estructuras formales que devienen en consecuencia de activar series sonoras.
Por lo tanto , el sentido de la audición se anticiparía a los demás para la composición coreográfica tanto al interior del cuerpo (lo articular) como espacial.

La segunda, propone la construcción de una instalación performática de lenguaje interactivo que implica al cuerpo en movimiento (tanto de la bailarina como del músico) a través de la captación en tiempo real. Los movimientos serán analizados y traducidos en señales digitales , que una vez ingresadas en los software de las computadoras se emitirán configuraciones audio-visuales.
El cuerpo en movimiento será el instrumento sensible que ejecutara un concierto en interacción con las maquinas, las interfases físicas y virtuales, la imagen y el sonido.

Y lo hará de la siguiente manera: una cámara web cenital captara cierta porción del espacio en donde se moverán tanto la bailarina como el músico. La cámara conectada a una computadora transformara la imagen captada en información para el software de imagen y sonido, generando la emisión audiovisual simultánea con la cual se relacionan el músico y el artista visual generándose así un discurso de interacciones continuas.

El corazón de estas piezas es la relación que se establece entre la instalación sonora y la persona danzante. La instalación mira y canta; la persona escucha y baila. Pero la relación que se establece no es simplemente un diálogo entre persona y sistema. El diálogo, en su ida y vuelta, implica la separación de las funciones de percibir y responder.
Pero en estas instalaciones, la percepción y la expresión son virtualmente simultáneas. Como resultado, la instalación y el participante forman un círculo de retroalimentación muy firme y a la vez muy complejo... *1 (Rokeby, 1990).*

Concluyendo, si bien hoy en día existen desarrollos artísticos en el ámbito de la "Puesta en Escena con Tecnología",es dificultoso encontrar producciones que aborden el fenómeno de las realidades mixtas haciendo un recorrido integral que contemple las problemáticas de forma multidimensional (desde la esfera tecnológica hasta la discursiva, atravesando los lenguajes formales y expresivos). Por otra parte, y básicamente, las aplicaciones reales en las artes escénicas imponen una fuerte demanda de inversión tecnológica, por lo que todavía no se ha alcanzado una producción escénica significativa; y, las experiencias en danza, teatro o performances no sobreabundan, salvo casos aislados, todavía no se ha llegado al volumen de producción necesario que de cuenta de las interesantes capacidades expresivas que estos medios pueden aportar.

1 Rokeby David, LOS ARMONICOS DE LA INTERACCION (1990) Publicado en Musicworks 46: Sound and Movement, Primavera 1990.